

## 디오니소스적 관점에서 본 애니메이션 영화의 선악 표현 :3D 애니메이션 <빅 히어로>를 중심으로

- I. 서론
- II. 선악의 이해
- III. 디오니소스적 사고
- IV. <빅 히어로>에서의 선악 표현
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

안세웅

### 초 록

이 논문의 목적은 애니메이션 영화에서 기존의 이분법적 선악구도를 벗어나 진일보하고 있는 선악 표현에 주목하고 이를 밝히는데 있다. 3D 애니메이션 영화는 놀라운 기술력으로 우리에게 현실 같은 실재감을 제공하고 있지만 담겨 있는 이야기는 가족영화의 한계에 머무른 경향이 있었다. 하지만 최근 들어 인간의 내면을 성찰하게 하는 시나리오로 그 한계를 넘어서는 작품들이 등장하고 있다. 그 중에서 권선징악의 의미를 디오니소스적 긍정 차원으로 확장한 <빅 히어로>에서의 선악 표현을 유의미하게 보고 이에 대해 연구하였다. 구체적으로 이 작품에서 기존 관점의 경계를 허물고 긍정적 극복을 추구하는데 선악의 가치를 두고 있는 측면을 면밀하게 들여다보고 논의하였다. 논의를 위한 개념의 틀은 선악의 의미를 디오니소스적으로 해명한 니체를 중심으로 칸트, 헤겔의 철학적 진술을 차용하였다.

연구방법은 이론적으로 관련된 개념들을 이해하고 그 의미를 작품에 나타나 있는 선악 표현에 대입하여 사례 제시와 함께 논의하는 것이다. 본 연구는 가상 세계로서의 애니메이션 영화가 우리의 현실 세계에서 사고 전환의 지평을 여는 역할을 하고 있음을 발견하고 향후 행보를 기대하는데 의의를 두었다.

주제어 : 3D 애니메이션 영화, 선악 표현, 디오니소스적 인간, 빅 히어로

## I. 서론

3D 애니메이션 영화(이후 3D 애니메이션)는 놀랍게 발전한 기술력 덕분에 마치 현실 같은 실재감을 제공하고 있다. 작품에 등장하는 캐릭터들의 동작은 물론 섬세한 질감, 미세한 표정에 이르기까지 현실에 존재하는 듯한 사실감마저 느끼게 한다. 하지만 스토리 측면에서는 제작사에 따라 조금 다르지만 ‘가족용 동화’로서의 내러티브 전략을 지켜왔다. 동화는 선(善)을 상징하는 주인공이 여러 난관을 헤치고 악(惡)을 상징하는 상대를 무너뜨리고 승리하는데 핵심이 있다. 물론 3D 애니메이션은 권선징악의 일관된 플롯이 곳곳하게 전개되는<sup>1)</sup> 전통적 애니메이션<sup>2)</sup>의 단순함과는 차별된 스토리를 담을 수 있다. 등장하는 캐릭터들이 워낙 실재감을 갖추고 있어서 복잡한 감정이 얽힌 대사가 부여돼도 현실감을 획득할 수 있기 때문이다. 이런 이유에서 벌써 수년 전부터 자아 찾거나 서로간의 소통을 주제로 한 작품들이 꾸준히 발표되어 왔다.

그렇지만 애니메이션의 오랜 전통으로 지켜져 왔던 선악 대립은 일반 영화에서도 사용하는 것으로 캐릭터들 간의 갈등과 극적인 해결을 묘사하는데 적합하기 때문에 간단히 벗어날 수 있는 구도가 아니다. 가족 영화 측면에서 계층이 다른 관객을 만족시키려면 어느 정도의 환상과 과장은 필수적 요소인데 이를 명료하고 현실감 있게 엮을 수 있는 방법이 선악 구도다. 특히 악에 대한 응징으로서 배척이나 보복, 영원히 제거하는 스토리는 관객에게 극적인 카타르시스를 제공한다. 선은 반드시 승리한다는 메시지는 진부하지만 여전히 우리가 강렬하게 원하는 것 중 하나다. 주인공을 괴롭히고 관객을 불편하게 하는 악의 요소들이 어떻게 발생해서 결론을 맺는지의 과정을 지켜보는 것은 흥미진진하다.

---

1) 김재웅, 「애니메이션의 역사적 양식에 대한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권제13호(2009), p.59.

2) 이 논문에서 ‘전통적 애니메이션’은 애니메이션 제작사의 대표적인 디즈니(Disney)의 2D 셀 애니메이션에 한정해 지칭한다.

그런 맥락에서 이분법적 선악구도에서 벗어나 있으면서도 악에 대한 응징만큼은 확실하게 이루어지는 스토리는 여전히 관객들의 호응도가 높다. 선량한 주인공을 괴롭히던 악당이 제거되는 순간 관객들의 가슴 속은 후련해진다.

한편 무한할 정도로 발전하고 있는 컴퓨터그래픽 기술로 인해 3D 캐릭터들에게는 더욱 치밀한 섬세함을 부여할 수 있게 되었다. 주인공들은 질감과 색상, 동작 면에서 현실에 존재하는 주연 배우들 못지않은 외양을 갖추고 있다. 특히 극도로 섬세해진 표정연기는 인간의 내면을 성찰하게 하는 시나리오를 소화하는데도 전혀 무리가 없다. 스토리 상에서 벌어지는 갈등이나 위기, 고뇌 등에 따르는 표정이 자연스럽게 묘사되고 관객들은 어색함 없이 공감할 수 있다. 이 점은 어린이 영화에 머물던 애니메이션 영화를 성인까지 아우르는 가족 영화로 확장할 수 있게 하는데 결정적인 역할을 했다. 동시에 삶의 문제를 고민하고 해결하는데 필요한 철학적 사유를 담은 스토리를 가능하게 했다. 이런 배경에서 최근 권선징악의 뿌리 깊은 사고의 경계마저 허물고 사유의 확장을 시도하려는 스토리에 주목하고 이를 밝히는 시도는 유의미할 것으로 판단된다.

따라서 이 연구를 통해 선악 표현을 대립적인 의미의 차원에서 긍정적 극복의 차원으로 확장하고자 시도한 작품에 주목하고 이를 밝혀보고자 한다. 연구 대상 작품은 2015년 1월 개봉(국내)한 3D 애니메이션 <빅 히어로>(Big Hero 6, 2014)다. 이 영화는 월트 디즈니와 마블코믹스의 원작이 만나 시너지 효과를 발휘했다는 평<sup>3)</sup>에서 알 수 있듯 슈퍼히어로 캐릭터로 유명한 마블의 원작을 바탕으로 하고 있다. 주인공<sup>4)</sup>은 액션 어드벤처의 대명사로 알려진 마블코믹스 캐릭터들과 마찬가지로 대단한 변신 능력으로 응징과 살상이 가능한 슈퍼히어로 로봇이다. 로봇물의 미덕은 강력하게 적을 제거해 관객에게 통쾌함을 선사하는 것이다. 그러나

3) 뉴스엔미디어, “‘빅히어로’ 마블-디즈니, 이토록 위대한 콜라보라니”, [http://www.newsen.com/news\\_view.php?uid=201501141115429610](http://www.newsen.com/news_view.php?uid=201501141115429610), 2015.09.14.

4) 이 영화는 영문명에서 짐작되듯 6명의 주인공이 등장하지만 로봇과 소년에 초점이 맞춰져 있으므로 이 둘을 주인공이라 칭할 만하다.

주인공은 전투를 위해 최첨단 슈트와 로켓 엔진을 장착하고서도 악을 제거하기 위해 전력을 다하지 않는다. 이렇듯 이분법적 선악구도는 아니더라도 통상적인 로봇물 스토리에 등장하는 악에 대한 강력한 응징마저도 피해가는 캐릭터의 탄생은 선악에 관한 진일보한 해석이 있었기에 가능한 것으로 보인다. 본 연구는 바로 이 부분을 밝히는 과정이 될 것이다.

구체적으로 작품에 나타난 선악 표현이 기존의 권선징악을 넘어서서 긍정적 사유 차원으로 진전되고 이를 극복하게 되는 면면을 포착하여 논의하는 것인데, 논의 과정에서 필요한 철학적 진술은 선악의 의미를 디오니소스적 사유로 발전시킨 니체를 중심으로 칸트, 헤겔이 이루어놓은 개념을 차용하였다. 연구의 의의는 가상세계를 다루고 있으면서도 라이브 액션 못지않게 사고 확장, 사고 전환의 계기를 제공하는 3D 애니메이션을 재발견하고 향후 행보를 기대하는데 있다.

## II. 선악의 이해

### 1. 선(善) 개념

#### 1) 선의의 의지

칸트(Immanuel Kant)에 의하면 모든 인간은 예외 없이 선의의 소질을 가진다. 여기서 소질이라 함은 인간 각자가 보편성을 지닌 존재자일 수 있는 근거가 되는 것으로 인간 가능성을 충족시키기 위한 필연적인 욕구와 그 목적 실현을 위한 행위를 포함한다. 선의의 소질은 생명체로서 가지는 ‘동물성’<sup>5)</sup>, 생명체인 동시에 이성적 존재로서 지니는 ‘인간성’<sup>6)</sup>, 이성적인 동시에 책임능력이 있는 존재로서 가지는 ‘인격성’<sup>7)</sup>으로 이루어진다. 세

5) 자기 보존, 종족번식과 보존, 다른 인간들과의 공동생활을 실천적 목적으로 지시하는 것을 뜻한다.

6) 타자와의 비교를 통해 자신에게 가치를 부여할 때 평등성의 가치지향을 실천적 목적으로 지시하는 것을 뜻한다.

7) 선택의지의 충분한 동기가 되는 도덕법칙에 대한 존중심의 수용을 실천적 목적으로 지시하는 것을 의미한다.

가지 선에의 소질은 결과적으로 ‘자기애’와 ‘도덕법칙에의 존중’이라는 두 동기를 가지게 되는데 이 둘은 인간에게 근원적이고 필연적으로 간주되어야 한다<sup>8)</sup>. 칸트는 소질이 어떠한 자유로운 선택권이나 결정권도 갖지 못하는 것이라고 규정했는데, 말하자면 인간에겐 선에의 소질이 타고난 본성으로 주어져 있으며 무조건적으로 이를 실천하려는 의지를 가질 수 있다는 것이다.

## 2) 최고선

선을 행할 수 있는 것은 인간 이성이 스스로에게 ‘도덕법칙’을 부여했기 때문인데 칸트는 이를 절대적인 것으로 보고 인간을 인간답게 만들어주는 본질적인 요소<sup>9)</sup>로 보았다. 도덕법칙은 윤리성의 원리를 뜻하는 것으로 인간은 자유로운 의지를 가지고 도덕법칙 밑에서 덕의 원리에 의해 결합되어야 한다고 주장했다. 칸트는 이것을 ‘윤리적 공동체’라 부르고 역사 진보의 궁극적 목표는 인간이 윤리적 공동체의 일원이 되기 위한 것<sup>10)</sup>임을 강조했다. 윤리적 공동체는 특수한 결합의 윤리를 지니는데, 이는 ‘덕(德)’을 의미한다. 따라서 덕을 성취하는 것은 최상의 선을 이루는 것이다. 하지만 칸트는 이것으로 완전한 선이 되는 것은 아니라고 보았다. 그에 의하면 최고선은 덕과 행복이 일치한 인격에서 나온다. 다시 말해 덕에 의해 도덕적으로 행위하는 사람에게 행복까지 따라올 때 그야말로 제대로 된 완벽한 선이 실현<sup>11)</sup>된 것이다. 결론적으로 최고선은 인간의 도덕적 실천이 궁극적으로 목적하는 바이며 역사의 목적은 이 최고선의 실현에 있다<sup>12)</sup>. 그러나 칸트는 이 최고선이 영혼이 불멸한 가운데 완성될 수 있

8) 『Die Religion innerhalb der Grenzen der bloßen Vernunft』, *Meiner*, 2003, p.26-27, 김화성, 「모든 인간은 본성상 악하다」, 『철학사상』, 제32권(2009), p.128-129에서 재인용.

9) 『Kritik der praktischen Vernunft』, *hrsg. von K. Vorländer, Hamburg* 1974, p.158, 박정하, 「칸트 실천이성 비판」, 『철학사상』, 별책제2권6호(2003), p.30에서 재인용.

10) 박정하, 앞의 논문, p.83-84에서 재인용.

11) 박정하, 앞의 논문, p.87에서 재인용.

12) 박정하, 앞의 논문, p.97.

다고 해명하고 신의 요청이 필요하다고 밝힘으로써 형이상학적 입장을 취했다.

### 3) 대립적 의지로서의 선

칸트가 인간이 이성을 지닌 존재로서 실현시키는 도덕의 가치를 절대적으로 평가한데 비해 니체(Friedrich Wilhelm Nietzsche)는 도덕이 반자연적인 것이 될 수 있음을 지적한다. 인간이 자연스럽게 지니고 있는 삶의 가장 깊고 높은 욕구를 부정해버릴 수 있기 때문인데 도덕에서 요구하는 것은 삶의 본능에 적대적<sup>13)</sup>일 수 있다고 본 것이다. 전통적인 의미의 도덕은 극복해야 할 대상이며 니체 식으로 해석한다면 도덕은 욕망을 표현하는 상징 언어에 지나지 않는다.<sup>14)</sup> 니체가 인간의 욕망과 열정에 대해 중요시한 것은 그로부터 자유의지가 나오기 때문이다. 그런데 생명 자체는 본질적으로 보다 약한 존재를 내 것으로 만들고, 위해를 가하고, 압도하고 억압하는 것이고, 냉혹한 것이고, 자신의 방식을 남에게 강요하는 것이고 동화시키는 것이다. 때문에 각각의 자유의지로 인간의 도덕적 입장은 서로 상반될 수 있다. 이른바 주인의 도덕과 노예의 도덕이 존재하게 된다. 주인의 도덕이란 스스로를 행위 결정자로 생각하며 힘이 충만하고 자신의 가치를 창조하는 인간으로서 발휘되는 것이다. 이들은 어떤 경우에서든 선악에 구애됨 없이 행동할 수 있고 자신의 힘을 기르는데 도움이 되면 좋은 것으로 평가한다. 노예의 도덕이란 괴로운 삶을 견뎌나가는 데 가장 도움이 되는 연민, 온정, 인내심, 근면성, 겸손함 등을 갖춘 인간에게서 발휘된다. 이들 입장에서 권력, 위협감을 주는 것, 무시할 수 없는 강력한 힘 등을 가진 인간은 모두 악한 것으로 비친다. 때문에 노예적 사고방식 하에서는 선악이 분명해지고 선한 인간이란 위협스럽지 않은 인간, 온화하고 속기 쉽고, 어리석은 면이 있는 인간<sup>15)</sup>이 된다. 니체에게 선은 노예적 생존

13) 백승영 역, 『니체전집15(KGW VI 3)』, 책세상, 2009, p.109.

14) 김 훈 역, 『선악을 넘어서』, 청하, 2003, p.109.

15) 김 훈 역, 앞의 책, p.207-211.

에서 악과 대비되는 개념으로 제한된다.

## 2. 악(惡) 개념

### 1) 악에의 성향

선에의 소질에 대해 진술한 칸트는 “주관이 대상을 경험하면서 습관적으로 그것에 대한 욕망을 쫓는 경향성”으로 ‘성향’을 규정했다. 소질과 성향은 대등하게 인간에게 타고난 것으로 주어졌지만 소질과 다르게 어떤 성향(경향성)이 생성될 것인지는 각자의 선택의지에 달렸다. 달리 말해 인간 누구에게나 예외 없이 자기애와 도덕법칙의 존중(소질)이 주어졌지만 양자의 관계에서 어느 쪽을 선택할지는 각자의 자유의지에 따라 결정된다. 도덕법칙의 존중이라는 동기가 언제나 우선성을 확보한다면 도덕적 선이 획득될 것이지만, 그렇지 못할 경우에는 도덕적 악이 초래될 것이다. 칸트는 악에의 성향을 ‘인간본성의 유약성’, ‘불순성’, ‘부패성’의 세 단계로 구분하고 “악에의 성향이 인간적 본성과 하나로 엮여져 있다”고 진술<sup>16)</sup>한다. 쉽게 말해 인간에게는 악에의 성향이 보편적이고 생득적으로 주어져 있지만 자유로운 선택의지로 도덕법칙을 존중하는 최상의 선택을 할 경우 악은 초래되지 않는다는 논리다.

### 2) 반인륜으로서의 악

헤겔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel)은 인간이 감성적일 수밖에 없는 현실 속에서 칸트가 말한 도덕법칙을 절대적으로 실현할 수 있을 것이라는 희망은 현실적으로 어려운 일로 보았다. 왜냐하면 도덕법칙을 존중하려는 인간의 자유의지는 주관적이며 비역사적이어서 객관성이 결여되어 있다. 그 때문에 자기 내에서만 이루어지는 반성에 따른 자기 자신에 대한 확신에 기반을 두고 선인지 악인지의 판단기준을 자의적으로 하게 된다. 따라서 결단에 따라 선과 악을 선택할 수 있다. 말하자면 인간의 의지는 선

---

16) 김화성, 앞의 논문, p.131.

과 악의 가능성을 동시에 지니고 있게 된다<sup>17)</sup>. 선과 악 모두 인간의 의지 안에 그 근원을 두고 있으며 양심의 자유에 따라 선이 될 수도 악이 될 수도 있는 것이다. 물론 여기서 의지는 선악에 대한 책임을 질 수 있는 자의의식적인 인간이 갖고 있는 의지다. 헤겔은 양심이 ‘참다운 양심’ 일 때 진정한 선이 될 수 있다고 믿었는데 참다운 양심은 확고한 원칙들을 지니고 있을 뿐만 아니라, 이 원칙들이 대자적<sup>18)</sup>으로 객관적인 규정이며 의무가 될 때 가능하다. 이 말은 인류의 입장에서 실현되어야 참다운 양심이라는 뜻이다. 간단히 말해 인간이 도덕적인 양심으로 선이라고 판단했다 하더라도 인류에 어긋난 판단인 경우 악을 행하게 된다.

### 3) 악의 보편적 출현

헤겔식으로 이해하면 악은 가족, 시민사회, 국가의 인륜적 공동체가 추구하는 올바른 도덕에 역행할 때 발생한다. 공동체가 적법하고 가치 있는 규범을 실현할 수 없다면 악을 막을 수 없는데 이런 기본 규범들을 실현하는데 엄청난 어려움이 있을 수 있다. 이상적인 규범들을 실현하려면 사회적 반목도 이기심도 없으며 탐욕과 이윤 추구 등도 없는 세상<sup>19)</sup>이 되어야 하기 때문이다. 더군다나 공동체는 집단의 이익에 따라 선악 구분을 달리할 수 있다. 그래서 니체는 모든 공동체는 언제 어디서 어떤 식으로든 간에 인간을 천박하게 만든다.<sup>20)</sup>는 견해를 밝히기도 했다. 니체가 볼 때 민주주의에서 국가는 인간을 사회의 주인으로 여기지 않고 한낱 도구화하는 경향을 보인다. 이 상황에서선 공동체의 지배계급이 구성원들에게 오랫동안 확립되어 온 규칙이나 관례에 복종하길 종용하고 이를 도덕으로 규정할 수 있다. 따라서 개인이 공동체의 의무를 이행하지 않을 경우 그를 공동체의 보호 대

17) 유덕수, 「자유의지의 계기로서 선과 악의 의미:헤겔 법철학 도덕편에서」, 『동서철학연구』, 제24호(2002), p.144-146.

18) 동물적 관점을 일컫는 즉자적과는 반대의 의미로 자기 자신까지도 객관화하고 반성하는 것을 말한다.

19) 엄정용 역, 『왜 우리는 악에 끌리는가』, 21세기북스, 2009, p.234.

20) 김 훈 역, 앞의 책, p.231.

상에서 제외시켜 자연 상태의 가혹함을 맞보게 한다든지, 자유를 박탈해 버린다든지, 아니면 직접적인 고통을 느끼게 하는 형벌<sup>21)</sup>을 가한다. 앞서 우리는 선악을 분명한 대립관계로 보면서 권력이나 강한 힘 등을 악으로 규정하는 노예도덕에 대해 이해한 바 있다. 이를 소수의 지배자와 다수의 피지배자가 존재하는 민주주의 현실에 대입하면 대다수의 개인은 노예도덕에 입각해 지배자의 행위를 악으로 규정하기 쉽다. 게다가 지배계급은 공동의 선을 추구하기 위해 의무를 저버린 개인의 악을 응징하고 피지배계급 역시 이에 동조한다. 결과적으로 인간 사회에서 악은 쉽게 목격된다.

### Ⅲ. 디오니소스적 사고

#### 1. 허무주의의 극복

니체는 자본주의가 대중의 의식을 하향조정하는데 기여했다고 비판했다. 니체가 보기에 자본주의에서 대중은 약화된 정신력과 생명력의 소유자로 현실적인 삶의 어려움을 정당화하기 위해서 철학적-종교적 초월세계를 구상해내는 존재들이다. 또한 자신의 작은 행복의 보존에 위협적인 일을 하지 않으며, 자기 극복으로의 의지적 노력은 발견되지 않는<sup>22)</sup> 사람들이다. 이런 인간 유형은 자신들의 이익에 부합되면 선으로, 대립되면 악으로 규정하는 노예도덕을 추구한다. 자기이익에 부합되면 선으로 놓고 그 반대는 악으로 돌리는 경제적 논리에 익숙해지면 자아의 가치를 찾고 인간의 무한한 가능성을 개발하려는 주체적 태도는 상실된다.

인간은 이렇게 주체를 상실한 채 목적성, 통일성, 존재성을 추구하게 된다. 목적성이란 보편적이고 절대적인 세계가 존재하며 이것으로의 도달을 자신의 목적으로 삼고자 하는 심리상태를 말한다. 통일성은 자신은 물론 이 세상을 포함하는 어떤 보편적이

21) 백승영, 「니체 도덕의 계보」, 『철학사상』, 별책 제5권 제9호(2005), p.82.

22) 백승영, 『니체, 디오니소스적 긍정의 철학』, 책세상, 2006, p.204.

고 총체적인 원리가 있다고 믿는 것이다. 존재성이란 항상 변화하는 생성을 불안정한 것으로 거부하고 절대불변인 참된 존재만을 추구하려는 심리상태<sup>23)</sup>다. 그러나 이러한 절대적이고 보편적인 세계가 단지 자신의 심적 믿음에 불과하다는 것으로, 실제 존재하지 않는 것임을 깨닫게 될 때 인간에게 니힐리즘이 도래<sup>24)</sup>한다. 따라서 니체는 그 시대의 대중이 자기만족의 상태에 있으며 자기자각이 불가능한 무기력한 상태로 빠지게 되었다고 판단 내렸다.

시대적인 차이는 있지만 오늘날의 대중도 니체가 지적한 허무주의적 상태에서 벗어나 있다고 보기는 어렵다. 그렇다면 자연스럽게 인간이 허무주의에서 벗어날 수 있는 방법은 없는지 묻게 되는데, 니체는 해결방법으로 절대적으로 믿고 있는 모든 가치를 전도시키라고 권한다. 절대적으로 믿고 있는 가치 체계에 의존하지 말고 삶의 고통을 있는 그대로 받아들이면서 자신에 대한 무한한 긍정과 사랑을 가지고 가치를 창조하는 것이다. 그러려면 삶의 고통을 끊임없이 받아들이고 자기 의지를 무한히 긍정하려는 사유가 필요하다고 주장했는데 니체는 이것이 디오니소스적(dionysische) 관점에서 가능하다고 보았다.

## 2. 선악의 초월

‘디오니소스적’이라는 개념은 니체가 ‘디오니소스-자그레우스’(dionysos-Zagreus) 신화를 주목하면서 형성시킨 것이다<sup>25)</sup>. 신화가 가진 수많은 상징성들 중에 신의 죽음과 부활이 갖는 비극성, 양면성, 영원성에 주목하고 인간 삶을 포함하여 생명 있는 모든 것들은 파괴와 창조라는 계기에 의해 구성<sup>26)</sup>되고 이는 영원히 지속된다는 논리를 도출한다. 니체는 이 개념을 지속적으로 발전시켜 나가는데 이런 철학을 이행할 수 있는 주체를 ‘위버멘

23) 문기철, 「니체의 디오니소스적 긍정과 니힐리즘 극복에 관한 고찰」, 제주대학교 철학 석사학위논문(2009, 2), p.20.

24) 박찬국 역, 『니체와 니힐리즘』, 지성의 샘, 1996, p.85.

25) 백승영, 『니체』, 한길사, 2011, p.51.

26) 백승영, 앞의 책, p.55-56.

쉬(Übermensch)'로 정의한다. 위버멘쉬는 항상 자기 자신을 넘어서고(über-sich-hinaus-gehen), 자기 극복(sich überwinden)적인 삶을 영위하는 인간이다. 또한 위버멘쉬는 삶에 절대적인 것으로 보이는 형이상학적 이분법과 절대적 도덕으로부터 자유로운 인간이기도 하다. 주인도덕의 담지자이며 디오니소스적 긍정을 하는 힘의 느낌을 자신의 행복으로 삼는 인간이다<sup>27)</sup>. 니체의 철학적 진술은 인간이 자신을 위버멘쉬의 주체로 놓고 디오니소스적으로 사유하는 삶을 살아가는 것만이 완성된 인간으로 존재할 수 있다는 의미로 해석된다. 그런 한에서는 여전히 절대적 도덕으로서 선악의 대립 문제도 초월될 수 있다.

이상과 같은 니체의 논리는 개념도 낯설고 내용도 형이상학적으로 들릴 수 있는데, 우리의 현실 속에서 위버멘쉬라는 용어가 대중문화 속에도 등장<sup>28)</sup>한 것을 보면 철학세계에 국한된 것만은 아닐 것이다. 따라서 이 연구에서 기존 권선징악의 의미를 디오니소스적 사유 차원으로 확장한 것으로 판단한 작품에 적용해 봄으로써 그 실제에 다가가 보고자 한다.

#### IV. <빅 히어로>에서의 선악 표현

##### 1. 작품에 나타난 선악 대립

###### 1) 작품 줄거리

의료용 로봇 ‘베이맥스’를 개발한 ‘테디’는 동생 ‘히로’의 의욕을 북돋워 성공적인 로봇 발표와 동생의 입학허가를 따내도록 돕지만 의문의 화재로 사망한다. 테디의 죽음에 낙담하고 있던 히로는 베이맥스와 함께 자신이 개발한 마이크로봇이 대량 생산되고 있음을 목격하고 가면을 쓴 조종자가 형을 죽게 한 것이라 짐작하고 처단에 나선다. 상대를 제압하기 위해 히로는 베

27) 백승영, 『니체, 디오니소스적 긍정의 철학』, p.228-229.

28) 국내에서 2014년 데뷔한 락, 인디뮤직 스타일의 4인조 남성그룹의 명칭이 위버멘쉬다.

<http://music.naver.com/artist/home.nhn?artistId=334126> 참조.

이맥스의 기능을 향상시키고 테디의 팀원들에게도 장비를 갖추게 해 조종자를 공격한다. 공격 끝에 가면 쓴 조종자가 형의 지도교수였다는 뜻밖의 사실에 경악하고, 극도로 분노하여 그를 제거하려 한다. 인명 살상을 저지하려는 팀원들 때문에 교수를 놓친 히로는 이성을 잃고 재공격하려 하지만 베이맥스는 자신을 개발한 테디의 고난과 진정성을 상기시켜 살상을 포기하게 만든다. 한편 교수는 자신의 딸을 순간이동 포털의 캡슐 조종사로 탑승시켰다가 사고로 잃게 되자 개발자가 이룬 모든 것과 그의 목숨을 빼앗고자 공격한다. 히로와 베이맥스, 팀원들은 전력을 다해 이를 저지한다. 그러나 포털에 잠들어 있는 교수의 딸을 외면하지 못하고 히로에게 이를 알린 베이맥스는 구조과정에서 추진 장치를 잃게 되고 둘을 구하기 위해 로켓 펀치를 때내고 공간 속으로 사라진다. 베이맥스를 잃은 슬픔에 남겨진 로켓 펀치를 어루만지던 히로는 설계 칩이 그 안에 쥐어져 있는 사실을 발견하게 되고 이를 되살려 베이맥스와 재회한다.

## 2) 절대적 개념의 선악 구분

<빅 히어로>에 등장하는 주요 캐릭터는 히로를 중심으로 형 ‘테디’, 이모 ‘캐스’ 로봇 ‘베이맥스’, 팀원들인 ‘고고’, ‘와사비’, ‘허니레몬’, ‘프레드’, 그리고 교수 ‘캘러한’ 과 그의 딸 ‘아비게일, 개발자 ‘크레이’ 다. 이들 중 히로와 뜻을 함께 하는 캐릭터는 이모와 형, 로봇, 팀원 넷이다. 교수와 그의 딸, 개발자는 반대 입장에 놓여 있다. 먼저 선악을 대립적 구도로 놓고 칸트가 정의한 절대적 도덕 개념으로 선악을 분류해 본다면 아래와 같이 정리된다.

캐릭터명	선악 구분	구분 기준	삶의 모습
히로	악의 실행 최상선-->최고선	악의 실행, 도덕법칙 존중, 행복 추구	일시적으로 부도덕 했으나 인명을 구하는 등 도덕적인 행복한 삶 유지
베이맥스	최고선<-->최상선	테디, 히로 명령 수행	테디, 히로의 명령에 따르는 로봇이지만 히로에게 테디의 도덕 상기시킴
테디	최고선	도덕법칙 존중하는 행복한 존재	부모를 여의고도 사람을 돕는 의료용 로봇을 개발한 긍정의 행복한 삶
캐스	최상선	도덕법칙 존중	10년 동안 테디와 히로를 애정으로 돌봄
고고	최상선	도덕법칙 존중	테디의 도덕성에 동의
와사비	최상선	도덕법칙 존중	테디의 도덕성에 동의
허니레몬	최상선	도덕법칙 존중	테디의 도덕성에 동의
캘러한	악의 실행	도덕 법칙 외면	자신을 구하려다 사망한 테디를 외면하고 히로의 기술을 복제해 자기 복수에 사용
아비게일	선악 불분명	구분 불가	포털 탑승자 역할로 한정됨
크레이	악의 실행	자기행복만 추구	자신이 꿈꾸는 도시를 건설하기 위한 욕망으로 타인의 위협 무시

표 1. 칸트의 도덕 개념 기준 캐릭터의 선악 구분

위의 표에 나타나 있듯 절대적 개념으로 최고선을 실현한 캐릭터는 테디다. 그러나 테디는 이들 삶의 초반에 사고로 목숨을 잃

고 테디의 정신을 간직한 로봇 베이맥스가 이를 대행할 수 있을 뿐이다. 그리고 베이맥스의 현실적 주인은 히로이므로 결정적 순간에 그의 명령이나 판단에 따라야 한다. 또한 칸트가 밝힌 최고선을 완벽하게 이루는 방법으로서 신에의 의지는 캐릭터들 모두에게서 확인할 수 없다. 결과적으로 이 세계에서 칸트가 정의한 도덕 개념으로서 최고선을 일관되게 유지하는 삶은 이상에 머물러 있는 것으로 봐야 한다. 따라서 캐릭터들은 도덕법칙을 존중함으로써 최상선을 실현하는 그룹과 그렇지 않은 그룹 둘로 나뉘게 된다.

그런데 반대 그룹 캐릭터들의 삶에서 악의 실행은 동질적인 것으로 보이지 않는다. 크레이는 첨단 기술을 독점하려는 욕망이 지나치고 안전을 무시한 채 텔레포트 실험에서 아비게일을 죽게 만들었지만, 그녀에게 탑승을 강요한 것은 아니었다. 또 히로가 개발한 마이크로봇을 탐내긴 했으나 탈취하거나 손상시킨 적도 없다. 그에 비해 캘러한은 자신을 구하려다 목숨을 잃은 테디의 존재를 고맙거나 안타깝게 생각하지 않았으며 자신의 복수를 위해 히로의 마이크로봇을 복제했다. 자신의 딸이 자발적으로 실험에 참여해 벌어진 사고였지만 모든 책임을 크레이에게 돌리고 그의 모든 것을 빼앗고 죽이겠다는 의지를 드러냈다. 한편 히로의 경우에도 일시적이긴 하지만 불법 로봇 배틀에 빠져 지낸 시절이 있었다. 천재적 소질로 13살의 나이에 고등학교를 졸업했지만 키워준 이모에 대한 보답은커녕 더 공부하고 싶지 않다면서 불법 경기에 몰두했다. 자신에게 양육과 관심을 베푼 형과 이모에 대해 도리를 다하지 않고 사회적으로 금지된 행동을 했으니 악의 실행으로 볼 수 있다. 그래서 <표 1>에서도 칸트의 도덕 개념 기준으로 악의 실행을 포함시켰다. 히로는 물리적으로는 14살의 소년이지만 천재성으로 정신연령이 높고, 칸트가 선악의 실현에서 중요하게 여긴 자유의지로 행동한 결과이기 때문이다.

그렇지만 칸트의 선악 판단 논리에 대입해 크레이와 캘러한의 삶, 히로의 일시적인 삶이 정도나 질을 떠나 모두 동급의 악으로 성립되는 것은 보편적인 정서에서 잘 공감되지 않는다. 필요악이

라는 용어가 있듯 통용되는 윤리 차원에서 악도 경중과 차원을 가려볼 수 있기 때문이다. 이런 점에서 인물에 반하는 도덕적 판단이 악을 초래한다는 헤겔의 견해에 의지해 논의해볼 필요가 있다.

### 3) 인물 차원에서 캐릭터들의 선악

헤겔의 논리대로 악의 성립은 반인륜적 행위의 결과다. 개인이 양심을 가지고 판단했다 하더라도 공동체가 추구하는 윤리에 어긋나면 악으로 간주한다. 이 관점에서 우선 히로의 행동이 공동체의 가장 작은 단위로서 가족 윤리에 어긋난 행동이었는지 살펴 봐야 한다. 그는 이모와 형의 관심을 외면하고 법이 금지한 경기에 참여하여 금전적 이득을 취했고 이 일로 인해 경찰서까지 가야 했다. 또 자신을 불법 경기장에서 구하려다 함께 경찰서까지 동행하게 된 형에게는 공부하면 뭐하냐는 식으로 시큰둥한 태도를 보였다. 하지만 히로의 이런 불량한 행동은 오래가지 않았다. 형의 대학을 방문해 로봇 연구 팀원들, 형이 개발한 의료용 로봇과 교수를 만났고 이것이 동기부여가 되어 성공적으로 로봇 발표회를 마쳐 입학허가까지 따냈기 때문이다. 가족들은 히로의 반도덕적 행동을 잠깐의 방황으로 여기며 용서하고 격려했다. 말하자면 히로의 불량했던 시절은 사회적으로나 국가적으로 해악을 끼칠 정도는 아니었고 가족 구성원들에게도 갈등 요소를 제공했지만 그것을 악한 삶이라고 보기 어렵다.

크레이의 악행에서는 반인륜적 요소를 찾을 수 있다. 그는 도시 시스템을 점령하겠다는 과욕으로 예측된 사고에 대비하지 않았고 그로 인해 아버지일을 죽음에 이르게 했다. 그러나 그녀는 첨단 시스템 첫 테스트의 위험성을 알고 있었을 것이고 강제로 참여한 것도 아니므로 전적으로 크레이의 책임이라고 볼 수 없다. 게다가 아버지일은 죽은 것이 아니라 캡슐 안에서 잠든 것이 확인되어 히로에 의해 구조되었다. 크레이는 사회 공동체 윤리에 어긋나는 시도와 구성원을 위험에 빠뜨리는 행동을 했지만 상관관계가 규명되는 한에서 악한 삶으로 결론지을 수 있다.

반면에 켈러한의 반인륜적 행동은 분명하게 드러난다. 그는 이 유야 어룽든 사회에서 존경의 대상이 되고 있는 교수 신분으로 히로의 마이크로봇을 복제해 기만행위를 했다. 초반에 제자를 아끼고 전폭 지원하는 듯 보였지만 딸이 시스템 포털 속으로 사라져 버리자 복수의 화신으로 돌변했다. 그가 본래부터 어떤 도덕성을 지니고 있었는지를 의심하게 되는 대목은 크레이로 짐작하고 공격한 조종자의 가면이 벗겨지자 켈러한으로 밝혀진 장면의 대화에서 확인할 수 있다.

“(히로)켈러한 교수님? 폭발에선?...죽지 않았어요? (켈러한)아니. 마이크로봇이 살려줬다. (히로)테디 형은...형이 죽었어요..(켈러한)그 가면을 내놔라 히로. (히로)형을 구할 수 있었어요..(켈러한)그건 테디가 자초한거야!”

위 인용문에서 알 수 있듯 켈러한은 발표회 장에 전시되어 있던 히로의 마이크로봇을 이용해 목숨을 건졌음에도 불구하고 히로와 팀원(자신의 제자들)을 공격하다 발각되었으며 자신을 구하려 했던 테디에 대해서도 감사하기는커녕 비웃는 모습을 보였다.



그림 1. 가면의 조종자가 켈러한으로 밝혀지는 장면<sup>29)</sup>.

그의 반 양심적 모습은 사회나 국가에서 통용되는 윤리에 반하는 것으로서 헤겔이 말한 진정한 선을 실현시킬 수 있는 참다운 양심과는 정반대의 것이다. 이렇게 되면서 켈러한은 히로와 팀원들에게 마땅히 응징해야 될 반인륜적 악당의 자리에 놓이게 된다. 그런 배경에서 관객들도 그의 말에 충격을 받은 히로가 베이

29) 작성된 내용에 대한 추가 이해가 필요한 부분에 그림을 삽입하고자 한다.

맥스에게 ‘부쉬 버려’ 라 명령하는 장면이 매우 공감하게 된다.

## 2. 초월적 의미로서의 선악 표현

### 1) 위버멘쉬 정신

뛰어난 능력을 악행에 이용하기만 하는 존재로서 캘러한을 막을 수 있는 방법은 그 행동을 절대 못하도록 조치하는 것이다. 히로는 베이맥스가 부수라는 명령에 대해 인간을 위해하지 않도록 프로그래밍 되어 있다고 답하자, 두 개의 칩 중 형이 개발한 칩을 빼버리고 재차 파괴를 명령한다. 의로 명령 칩이 제거된 베이맥스는 이제 첨단 로켓 펀치 등을 발사해 캘러한을 향해 정확히 조준하고 발사하는 액션 히어로로 변신하게 된다. 이런 공격 모드에서는 인정사정 볼 것 없이 뭐든 없애 버린다. 베이맥스 존재의 진정한 의미를 알고 있는 팀원들이 이를 저지하지만 그로써는 이들마저 공격해야 한다. 악당을 제거해야 되기 때문이다. 그래서 베이맥스는 캘러한을 끝장낼 수 있는 결정적 로켓 펀치를 날려야 한다.

선량한 주인공을 고통에 빠뜨리고 반윤리적 행위를 멈추지 않는 대상은 권선징악의 법칙에 따라 마땅히 응징해야 한다. 영화의 스토리 전개 측면에서 악에 대한 응징이 분명하고 강할수록 클라이막스를 선사하게 되고 관객은 카타르시스를 맛본다. 예를 들어 2011년 국내 개봉한 <라퐁젤>(Tangled, 2010)에서는 자신의 젊음을 유지하기 위해 주인공(라퐁젤)을 18년 동안 탑에 가두고 세상 바깥으로 나가지 못하게 가둔 계모(고델)의 행위를 응징하기 위해 그녀를 탑 아래로 떨어뜨려 죽게 한다. 하지만 라퐁젤이 30피트나 되는 긴 머리카락으로 자신의 힘으로 얼마든 탑 밖으로 나갈 수 있었고 여러모로 그녀가 원하는 것을 해주려던 계모의 태도를 감안하면 목숨을 잃을 정도의 악행이었는지 생각해볼 여지가 있다. 그럼에도 고델에게 처한 엄벌은 가족 영화의 범위 안에서 후련한 응징이 필요하기 때문이다. 히로도 이와 마찬가지로 악을 행하고 있으면서도 반성할 줄도 모르는 캘러한 교수를 통쾌하게 응징하게 위해 베이맥스에게 공격 명령을 내렸던 것이다.

그러나 팀원인 허니레몬이 팽개쳐져 있던 의료 메인 칩을 찾아 장착하자 베이맥스는 공격을 멈추고 본분을 잊었던 자신에 대해 팀원들에게 사과한다.

그렇지만 히로는 공격을 멈출 수 없다. 사실 히로와 팀원들의 입장은 처음부터 달랐다. 그는 3살 때 부모를 여윈 슬픔으로 상실감에 시달려야 했고 항상 자신을 아끼고 걱정했던 형을 잃었다. 테디는 어려움 속에서도 인명을 구할 수 있는 로봇을 제작하며 자신을 포기하지 않도록 끊임없이 격려했던 존재였다. 팀원들이 그런 고통을 알 리 없다. 그런 형이었기에 죽음의 원인 제공자로서 캘러한을 더욱 강하게 응징하고 싶은 것이다. 팀원들을 따돌린 히로는 베이맥스를 재정비하고 공격을 계속하고자 한다. 그런데 베이맥스는 또 자신의 본분을 주장하며 저지하고 싶어 한다. 그 고통을 잘 이해하지 못하는 베이맥스와 괴로운 히로의 심정은 아래의 대화에서 나타난다.

“(베이맥스)제 기능은 다친 사람들을 돕는 것입니다. (히로)베이맥스, 네 카드 인식기를 열어. (베이맥스)당신은 제가 캘러한을 끝내길 원합니까? (히로)그냥 열어! (베이맥스)캘러한을 끝내면 당신의 감정이 나아집니까? (히로)맞아! 아니! 나도 몰라! 인식기를 열어! (베이맥스)이게 테디가 원하는 건가요? (히로)상관 없어! (베이맥스)테디는 절..돕기 위해서... (히로)테디는 죽었어! 테디는 죽었다고..”

이렇게 갈등하며 절망하는 히로에게 베이맥스는 ‘테디는 여기에 있다’면서 무려 83번의 실패 끝에 자신을 개발했고 성공하자 얼마나 기뻐했는지를 모니터로 보여준다. “동생이 보면 좋아할 거야. 넌 많은 사람들을 도울 거야. 아주 많은...” 이라며 주체할 수 없이 기뻐하는 테디의 모습에 히로는 형을 그리워하며 모습이 멈춰진 모니터를 어루만진다.



그림 3. 테디의 로봇 개발과정을 모니터에서 확인한 히로가 그를 그리워하는 장면.

히로는 곧 베이맥스에게 고맙고 미안한 마음을 전하고 나타난 팀원들과도 화해한다. 형이 처한 환경을 넘어서서 긍정적으로 삶을 사랑했던 것처럼 히로도 자기 자신을 넘어서릴 수 있는 위버멘쉬로 변화한 것이다. 니체가 밝힌 대로 위버멘쉬적 존재로의 변화는 곧 인간의 자기 긍정의 표현이며, 인간의 운명에 대한 사랑이다<sup>30)</sup>. 삶의 고통도 자신의 자유 의지로 극복하는 존재다. 히로가 3살 때 부모를 잃었으므로 형 테디도 그 때 소년이었고 슬픔이 컸을 것이다. 그런 운명을 극복하고 긍정적으로 삶을 유지하기까지 고통이 없었을 리 없다. 조금 과장되게 들리지만 니체가 말한 대로 ‘깊은 고통은 사람을 고귀하게 만든다.’<sup>31)</sup> 이제 히로는 테디의 정신이 깃든 베이맥스의 신체와 자신과를 삼위일체로 놓고 자기극복적 삶의 주체로 나선 것이다.

## 2) 디오니소스적 긍정

욕망을 이루려는 이기심이 크다보면 자기 자신을 기만하게 되기도 하는데 크레이가 바로 그런 경우다. 그는 캘러한에게 딸을 잃은 충격을 안겼음에도 불구하고 첨단 캠퍼스 조성 기념식장에서 태연하게 다음과 같이 연설한다.

“길은 돌 없이는 완성되지 않습니다. 좌절은 우릴 강하게 만들고 더 나은 미래로 나아가게 해줍니다.”

30) 백승영, 『니체, 디오니소스적 긍정의 철학』, p.111.

31) 김정현 역, 『니체전집14(KGW VI 2)』, 책세상, 2003, p.295.

위의 말은 니체가 위버멘쉬 정신을 설명할 때 했을 법한 말이다. 이 장면을 목격한 켈러한도 그의 가증스러움에 ‘내 딸의 좌절은 어디 있냐’ 고 묻는다. 이어지는 크레이의 대답은 켈러한을 분노하게 하지만 그 말들은 자신이 형을 잃고 슬퍼하는 히로에게 했던 말들과 별로 다르지 않다. 그러나 이기심으로 가득 찬 켈러한의 눈에 크레이는 복수 대상일 뿐이다. 아버지일을 앗아간 것처럼 너의 모든 것을 앗아가겠다는 것이 그의 생각이다. 히로는 자신이 극복했던 것처럼 그가 변할 것을 요구하지만 아래와 같은 대화에서 가능성이 희박함을 알 수 있다.

“(히로)켈러한 교수님! 그를 놓아줘요! 이것이 아버지일이 원하는 건가요? (켈러한)내 딸은 죽었다! (히로)이런다고 달라지는 건 없어요. 전 알아요. (크레이)켈러한 어린애 말을 듣게. 제발 나를 놓아줘. 달라는 건 다 줄테니 날 풀어주게. (켈러한)나는 내 딸이 돌아오길 원한다! ”

히로는 이런 켈러한을 막기 위해 사고의 전환이 필요함을 느낀다. 그는 팀원 모두에게 켈러한을 직접 공격하지 말고 그가 조종하고 있는 로봇들을 부수기를 제안한다. 이 모습은 니체가 디오니소스적 긍정에 대해 ‘인간 자신을 창조적 존재로 긍정하게 하고<sup>32)</sup>..’ 라고 설명하는 것과 닮아 있다. 히로의 발상에 힘입어 팀원들 모두 향상된 아이디어로 대부분의 조종 로봇들을 파괴하고 그를 조준한 베이맥스는 조종 시스템인 가면만 부숴버림으로써 악에 대한 응징을 종료한다. 그런데 이 상황에서 예기치 않았던 일이 벌어진다. 베이맥스가 아직 파괴되지 않은 순간이동 포털 속에서 깊은 잠에 빠져 있는 아버지일을 발견한 것이다. 크레이는 포털이 불안정해 위험하다고 말리지만 히로는 형이 했던 말 “누군가는 도와줘야 해(Someone has to help). ” 로 답하고 포털로 진입한다. 그러나 인명을 구조하는 과정에서 문제가 생긴다. 거의 빠져 나오려는 순간 거대한 잔해물에 의해 베이맥스가

---

32) 백승영, 앞의 책, p.69.

큰 충격을 입게 된 것이다. 추진기가 망가진 베이맥스는 둘을 살리기 위해 자신의 로켓 펀치를 추진기로 대신하고 자신을 떼내고 떠나라고 부탁한다. 하지만 히로는 절대 그럴 수 없다. 형의 존재감이 스며 있는 베이맥스를 잃는 건 다시 고통 속에 던져지는 것이다. 그럼에도 “진 항상 당신과 있습니다”는 베이맥스의 설득에 그와 이별할 수밖에 없었다.

다시 이별의 아픔을 갖게 된 히로는 일상으로 돌아왔지만 베이맥스의 존재를 잊을 수 없다. 비록 신체의 일부인 로켓 펀치만 남겨 졌지만 그를 향한 그리움에 장난스런 주먹 인사라도 해본다. 그런데 이때 베이맥스의 손 안쪽에 무언가 쥐어져 있음을 발견한다. 그것은 바로 형이 만들었던 의료용 메인 칩이었다. 베이맥스의 소멸은 끝이 아니었던 것이다. 다시 희망을 품게 된 히로는 자신의 능력을 총집중해 베이맥스를 부활시키고 둘은 감격스럽게 재회한다.



그림 4. 히로가 발견된 메인 칩으로 베이맥스를 부활시켜 재회하는 장면.

니체에 의하면 디오니소스적 인간이란 ‘고통 자체와 삶 자체의 모든 의문스럽고 낯선 것들에 대한 아무런 유보도 없는 긍정’<sup>33)</sup>을 실천하는 존재다. 베이맥스와 히로는 긍정의 힘을 믿고 그렇게 살아가려는 존재들이다. 이들에게 선악의 대립적 결과는 이미 초월된 문제다.

## V. 결론

33) 백승영, 앞의 책, p.64.

이상과 같이 <빅 히어로>에 나타난 선악 표현의 면면을 파악하여 논의해 보았다. 논의 결과 이 작품에서의 권선징악은 기존의 틀에서 벗어나 새로운 차원에서 해석되고 있음을 확인할 수 있었다. 특히 오랜동안 지켜져 왔던 악의 응징 차원이 진일보하여 선악의 대립적 의미를 초월한 표현이 이루어졌다. 이런 시도는 대립적 선악에서 보여주던 드라마틱한 효과를 반감시킬 수 있고 스토리의 짜임새도 다소 약하게 느껴질 수 있다. 또 많은 비중을 차지하는 아동 관객들에게 어울리는 얇은 심각한 스토리로 보여질 수 있다. 3D 애니메이션을 가족 영화에 한정해 바라보는 시각이 존재하며 이는 부정적인 것만도 아니다. 여러 계층이 함께 공감하고 즐길 수 있는 예술로서의 의미도 적지 않기 때문이다.

그러나 최근의 3D 표현 기술은 애니메이션 영화가 지녀왔던 비현실성을 현실성으로 전환하는 역할을 하고 있다. 그 어디에도 존재하지 않는 세계이면서 분명히 존재할 것 같은 세계를 만들어내는 것이다. 우리 삶의 현실을 연계선 상에서 그려내는 라이브 액션과는 다른 비현실성이다. 이런 점은 우리에게 사고 전환의 계기를 마련해 준다. 같은 듯하지만 다른 가상세계를 경험하면서 일상 속에 무관심하게 묻혀 있던 의미를 꺼내 조명해보게 만들기 때문이다. 최대한 현실감 나게 비현실적 깊이를 추구하려면 인간 내면을 성찰하게 하는 시나리오로 발전하게 될 것으로 본다. 이는 외연을 넓혀가고 있는 3D 애니메이션에 기대하는 것이기도 하다.

## 참고문헌

- 니체, 김정현 역, 『니체전집14(KGW VI 2』, 책세상, 2003.  
 니체, 김 훈 역, 『선악을 넘어서』, 청하, 2003.  
 하이데거, 박찬국 역, 『니체와 니힐리즘』, 지성의 샘, 1996.  
 백승영, 『니체』, 한길사, 2011.  
 \_\_\_\_\_, 『디오니소스적 긍정의 철학』, 책세상, 2006.  
 니체, 백승영 역, 『니체전집15(KGW VI 3』, 책세상, 2009.

- 프란츠 부케티츠, 엄정용 역, 『왜 우리는 악에 끌리는가』, 21세기북스, 2009.
- 문기철, 「니체의 디오니소스적 긍정과 니힐리즘 극복에 관한 고찰」, 제주대학교 철학 석사학위논문(2009, 2)
- 김재웅, 『애니메이션의 역사적 양식에 대한 연구』, 『만화애니메이션 연구』, 통권제13호(2009), p.59.
- 김화성, 「모든 인간은 본성상 악하다」, 『철학사상』, 제32권(2009), pp.128-129.
- 박정하, 「칸트 실천이성 비판」, 『철학사상』, 별책 제2권 제6호(2003), pp.30-97.
- 백승영, 「니체 도덕의 계보」, 『철학사상』, 별책 제5권 제9호(2005), p.82.
- 유덕수, 「자유의지의 계기로서 선과 악의 의미:헤겔 법철학 도덕편에 서」, 『동서철학연구』, 제24호(2002), p.144-146.
- 뉴스엔미디어, “‘빅히어로’ 마블-디즈니, 이토록 위대한 콜라보라니”, [http://www.newsen.com/news\\_view.php?uid=201501141115429610](http://www.newsen.com/news_view.php?uid=201501141115429610), 2015.09.14.
- <빅 히어로> (Big Hero 6, 2014).
- <라퐁젤> (Tangled, 2010).

## ABSTRACT

### Expression of Good and Evil in Animation Film from a Perspective of Dionysian : Focusing on <Big Hero>, a 3D Animation Film

An, Se-Ung

The purpose of this study is to pay attention to the expression of good and evil which has been significantly developed out of the existing dichotomous good and evil in animation films and to identify for them. Even though 3D animation films provides us with a sense of realistic existence due to surprising technical powers, the stories contained in such films tend to remain in the limit of family films. However, recently, some films have been presented beyond such limit with a scenario that makes people introspect their inner side. Among them, this study considered the expression of good and evil of <Big Hero>, which extended the meaning of didactic morality into the dimension of 'Philosophy of Dionysian yes', as significant for research purpose.

More specifically, this study looked at and discussed this film in more details in the aspect of focusing on the value of good and evil for eliminating the boundary of the existing perspective and pursuing positive overcoming. The frame of the concept for discussion used the philosophical statements of Kant and Hegel as well as Nietzsche who explained the meaning of good and evil with Dionysian view.

As to the method of research, this study attempted to understand the theoretically related concepts and discuss the meaning, along with the presentation of examples, by inputting such meaning into the expression of good and evil presented in the film. This study has the implication in identifying that an animation film, as a virtual world, plays a role of opening a new prospect for conversion of thought in our real world and expecting a future progress.

Key Word : 3D Animation Film, Expression of Good and Evil, Dionysian Man, Big Hero.

안세웅  
한국복지대학교 게임콘텐츠과 교수  
(17738) 경기도 평택시 삼남로 283  
Tel : 031-610-4835  
swanco30@naver.com

논문투고일 : 2015.10.26.  
심사종료일 : 2015.11.19.  
게재확정일 : 2015.11.26.